

Implementasi Board Game Ular Tangga Spiral Sebagai Media Pembelajaran Islam Pada Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ)

**Muhammad Rizky Perdana^{*1}, Muhamad Hanif Kurnia Hadi², Dimas Andreas³,
Mustofa, Aldo Paristy⁴, Muhammad Setiyawan⁵**

¹²³⁴⁵Prodi S1 Informatika, ¹²³⁴⁵STMIK Amikom Surakarta

¹²³⁴⁵Sukoharjo - Indonesia

Email: ¹muh.130537@mhs.amikomsolo.ac.id, ²muh.130538@mhs.amikomsolo.ac.id,
³dimas.130518@mhs.amikomsolo.ac.id, ⁴aldo.130543@mhs.amikomsolo.ac.id,
⁵muhhammadsetiyawan@dosen.amikomsolo.ac.id

Abstract

This study aims to develop and implement the Snakes and Ladders Spiral board game designed to increase learning motivation in children. The development of the board game adopted the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation, and produced both physical and digital versions. The material presented includes religious lessons for children, such as the pillars of Islam, the pillars of faith, and short surahs. Testing was conducted on children from the Baitussyukur TPQ, with a total of 20 respondents. The results showed an overall average score of 4.1, which is categorized as "good" in terms of design, game rules, materials used, and gameplay. The Snakes and Ladders Spiral board game has been proven to increase motivation and interest in learning, create a fun learning atmosphere, and encourage students to be more active. However, there are several limitations, such as the limited number of questions and challenges that are not varied enough, and the relatively short duration of the game. These findings indicate that educational games such as Snakes and Ladders Spiral can serve as an effective and engaging religious learning medium for children.

Keywords: Educational Games, Religious Learning, Board Games, Digital Games, TPQ

Abstraksi

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan permainan papan Ular Tangga Spiral yang dirancang guna meningkatkan motivasi belajar pada anak-anak. Pengembangan permainan papan tersebut mengadopsi model ADDIE, yang meliputi tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, serta menghasilkan versi fisik dan digital. Materi yang disampaikan mencakup pelajaran agama untuk anak-anak, seperti rukun Islam, rukun iman, dan surah-surah pendek. Pengujian dilakukan terhadap anak-anak dari TPQ Baitussyukur, dengan total 20 responden. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 4.1, yang dikategorikan sebagai "baik" dalam aspek desain, aturan permainan, materi yang digunakan, serta alur permainan. Permainan papan Ular Tangga Spiral terbukti mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta

mendorong siswa untuk lebih aktif. Namun, terdapat beberapa keterbatasan, seperti keterbatasan jumlah pertanyaan dan tantangan yang kurang bervariasi, serta durasi permainan yang relatif singkat. Temuan ini mengindikasikan bahwa permainan edukasi seperti Ular Tangga Spiral dapat berfungsi sebagai media pembelajaran agama yang efektif dan menarik bagi anak-anak.

Kata Kunci: Game Edukasi, Pembelajaran Agama, Boardgame, Game Digital, TPQ

1. PENDAHULUAN

Pendidikan agama Islam merupakan bentuk pendidikan fundamental yang bertujuan membekali individu dengan pengetahuan, pemahaman, serta penerapan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari. Signifikansi pendidikan agama sejak masa kanak-kanak terletak pada perannya dalam mendukung individu mencapai aspirasi dan tujuan hidupnya[1].

Untuk meraih tujuan tersebut dibutuhkan media pembelajaran yang menjadi komponen terpenting. Salah satu komponen adalah permainan edukatif/boardgame, Kelebihan Board Game sebagai alat pembelajaran adalah bisa mencakup peningkatan keterampilan kolaboratif dan berpikir kritis siswa[2].

Boardgame atau permainan edukatif adalah jenis permainan yang salah satu bagianya adalah lembar persegi seperti papan yang terbuat dari berbagai bahan, biasanya dari karton tebal. Permainan papan edukatif diantisipasi dapat berfungsi sebagai salah satu instrumen pembelajaran bagi anak-anak, dengan tujuan mengurangi ketergantungan mereka pada perangkat gadget sebagai medium rekreasi. Melalui board game, siswa diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif, sehingga berkontribusi positif terhadap proses pembelajaran secara keseluruhan[3].

Implementasi permainan ular tangga sebagai media edukasi dalam format papan permainan berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan[4]. Dengan begitu mereka bisa menemukan metode pembelajaran yang asik yaitu dengan mengkolaborasikan antara boardgame permainan dengan materi pembelajaran. Cara ini juga dapat membantu anak menjadi tambah semangat dalam pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang diberikan[5].

Berdasarkan hasil observasi di TPQ Masjid Baitussyukur pada 3 Juli 2025 dan hasil wawancara dengan guru utama mengenai minat anak-anak terhadap permainan yang melibatkan dan tidak melibatkan gadget. Banyak anak-anak yang menyukai gadget, sementara sebagian kecil juga menikmati permainan tradisional yang tidak menggunakan gadget, bisa dipresentasikan bahwa 60% menyukai gadget dan 40% tidak terlalu menyukainya, maka dari itu[6].

Tim peneliti telah mengembangkan sebuah permainan papan Ular Tangga yang terintegrasi dengan materi pembelajaran Agama Islam, yang dimanfaatkan sebagai media edukasi di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Masjid Baitussyukur. Kami juga memodifikasi permainan Ular Tangga tersebut mulai dari bentuk kita buat menjadi spiral serta aturan-aturan di dalam permainan tersebut dan namanya kita ubah menjadi "Ular

"Tangga Spiral" agar tidak terlihat monoton dan lebih asik saat dimainkan oleh anak-anak sebagai media pembelajaran[7].

Melalui Boardgame edukasi ini, siswa di TPQ masjid Baitussyukur diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, memicu semangat belajar mereka, serta merasakan kegembiraan melalui pengalaman belajar yang tidak membosankan dan mengikuti seiringnya perkembangan zaman[8].

Studi ini akan menitikberatkan pada pembuatan permainan papan edukatif yang terinspirasi dari Ular Tangga, dengan tujuan menyelidiki cara mengoptimalkan permainan tersebut sebagai sarana pendukung proses belajar[9]. Sehingga dapat membangun suasana pembelajaran yang dinamis dan menggugah[10].

2. TINJAUAN PUSTAKA

Permainan papan merupakan salah satu instrumen pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik melalui kegiatan bermain yang terstruktur. Putri dan Anggapuspaa menyatakan bahwa permainan papan dapat berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang menarik serta mampu menanamkan nilai-nilai ajaran agama pada anak-anak melalui mekanisme permainan yang komunikatif dan interaktif [1].

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Muchtar dan rekannya menegaskan bahwa penerapan permainan papan dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan kapasitas belajar siswa melalui mekanisme kolaborasi, persaingan yang konstruktif, serta penguatan keterampilan berpikir kritis [2].

Penggunaan permainan papan dalam proses pembelajaran agama telah terbukti efektif untuk memperkenalkan nilai-nilai keislaman sejak masa anak-anak. Penelitian oleh W. Jurnal. menunjukkan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam secara lebih interaktif jika dibandingkan dengan metode pengajaran ceramah konvensional[3].

Penelitian oleh Maharani. juga mengungkapkan bahwa implementasi permainan ular tangga dalam pembelajaran TPQ mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman anak-anak terhadap materi dasar Islam melalui pendekatan pembelajaran sambil bermain [4].

Pengembangan permainan papan melalui modifikasi desain serta aturan permainan dimaksudkan untuk meningkatkan relevansi dan daya tarik media pembelajaran. Nugraha dan rekan-rekan. menambahkan bahwa modifikasi antarmuka permainan ular tangga dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam terbukti dapat meningkatkan minat siswa selama proses pembelajaran [5].

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Darmo dan teman-temannya. menunjukkan bahwa permainan papan dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan nilai-nilai kedisiplinan dan tanggung jawab pada anak melalui mekanisme tantangan dan penghargaan dalam permainan[6].

Signifikansi desain antarmuka yang menarik dalam permainan papan juga diperkuat oleh pernyataan Putri, yang menegaskan bahwa tampilan yang menarik dan interaktif mampu meningkatkan minat serta partisipasi peserta didik dalam proses

pembelajaran[7].

Sebaliknya, Syifauz dan kawan-kawan mengembangkan sebuah permainan papan digital dan menyimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam permainan edukatif mampu meningkatkan fleksibilitas serta aksesibilitas media pembelajaran [8].

Beberapa studi sebelumnya telah menunjukkan keefektifan media permainan papan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Akbar dan rekannya menyatakan bahwa permainan ular tangga yang bersifat edukatif mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik, sehingga mendorong peningkatan motivasi siswa [9].

Cahyanti bersama dengan rekan-rekannya juga mengonfirmasi bahwa *board game* "Snakes & Ladders OKMAY" efektif dalam mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, karena menyediakan tantangan permainan yang bersifat edukatif [10].

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi metode penelitian pengembangan sebagai pendekatan utama. Model pengembangan yang diterapkan adalah ADDIE, yang terdiri dari tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Di bawah ini disajikan penjelasan ringkas untuk setiap tahapnya:

1. Analisis : Pada tahap ini, prosesnya melibatkan pengidentifikasi kebutuhan dalam bidang pembelajaran atau pelatihan. Peneliti melakukan pengumpulan data terkait peserta belajar atau peserta pelatihan, yang mencakup tujuan pembelajaran, sasaran pembelajaran, konteks, serta tantangan yang mungkin dihadapi.
2. Desain : Tahap dimana perancang merencanakan kurikulum atau struktur pembelajaran yang sesuai dengan apa yang sudah diidentifikasi pada tahap analisis sebelumnya.
3. Development : Pada tahap ini, prosesnya mencakup penyusunan materi pembelajaran atau pelatihan yang didasarkan pada desain yang telah disiapkan sebelumnya. Pengembangan ini meliputi pembuatan materi dan sumber daya pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta kriteria yang telah ditentukan secara awal.
4. Implementasi : Di tahap ini, konten pembelajaran atau program pelatihan dilaksanakan dengan keterlibatan aktif peserta didik atau peserta pelatihan. Proses implementasi juga dipantau secara ketat untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran.
5. Evaluasi : Tahap ini menandai akhir dari proses, di mana dilakukan pengukuran terhadap keefektifan pembelajaran atau evaluasi secara menyeluruh. Selain itu, evaluasi tersebut dapat diarahkan pada penyempurnaan metode pembelajaran, realisasi sasaran yang ditetapkan, serta optimalisasi pemanfaatan sumber daya.

Dalam perkembangannya, metode ADDIE sendiri sering digunakan untuk dunia pendidikan. Beberapa diantaranya untuk pengembangan bahan ajar seperti buku ajar, LKS, dan modul praktikum[11].

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Tahap Analisis

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, diperoleh sejumlah data yang dapat dijadikan dasar analisis sebagai referensi dalam pengembangan *boardgame* Ular Tangga Spiral sebagai media edukasi atau pembelajaran. Berikut adalah data-data tersebut.

4.1.1. Profil Sekolah

TPQ Baitussyukur bertempat di Masjid Baitussyukur yang berlokasi di Jl.Burahol, RT 02, RW 06, Kelurahan Karangasem, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta, Provinsi Jawa Tengah. TPQ Baitussyukur berdiri sekitar tahun 1990-an. Untuk visi dari TPQ Baitussyukur sendiri adalah mengaji dan bermain. Kegiatan TPQ ini berjalan secara rutin dari hari Senin sampai Jum`at. Peserta dari TPQ ini terdiri dari anak-anak SD antara kelas 1-6, yang diperkirakan jumlahnya kurang lebih 30 anak. Tenaga pengajar yang mengajar di TPQ Baitussyukur pada awalnya hanya berjumlah 3 orang yaitu Ibu Nur Aini sebagai ketua, Ibu Nur Rohmah, dan Mbak Kurnia. Akan tetapi seiring berjalannya waktu jumlah tenaga pengajar pun bertambah menjadi total 9 tenaga pengajar. Berikut 9 tenaga pengajar di TPQ Baitussyukur :

1. Ibu Nur Aini (Ketua)
2. Ibu Fatimah
3. Ibu Mahmudi
4. Ibu kurnia
5. Ibu Neni
6. Ibu Inki
7. Ibu Mariyo
8. Bapak Mariyo
9. Ibu Nur Rohmah

4.1.2. Materi Pembelajaran yang Digunakan

Materi ajar yang diterapkan dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk siswa sekolah dasar (SD/MI) kelas 1 hingga 4 mencakup pokok-pokok keimanan dan ibadah. Para siswa diperkenalkan dengan Rukun Islam, yang meliputi Syahadat, Shalat, Zakat, Puasa, dan Haji, serta Rukun Iman, yang mencakup keimanan kepada Allah, Malaikat, Kitab-kitab Suci, Rasul-rasul, serta Hari Kiamat. Mereka juga belajar tentang ibadah wajib seperti Shalat dan Puasa, serta hari-hari besar dalam Islam seperti Idul Fitri dan Idul Adha. Dalam Pelajaran Al-Qur'an, siswa mulai membaca huruf hijaiyah, maghfal surah-surah pendek, dan memahami kisah para Nabi dan Rasul. Tujuan dari materi ini adalah menanamkan nilai-nilai Islam sejak dini dengan cara yang sederhana dan menyenangkan.

4.1.3. Target Permainan

Target dari permainan *Board Game* Ular Tangga Spiral ini adalah anak-anak TPQ Baitussukur yang sekarang masih kelas 1-4 SD, Karena materi yang diberikan sesuai atau berkaitan pada materi kelas 1-4 SD.

4.2. Desain dan Pengembangan

4.2.1. Desain Perancangan *Board Game*

Desain permainan papan Ular Tangga Spiral telah dimodifikasi secara khusus untuk memastikan kesesuaian dan manfaatnya bagi para siswa. Mengingat rendahnya motivasi belajar siswa, terutama akibat metode pengajaran yang monoton, permainan ini dikembangkan dengan tujuan utama meningkatkan minat belajar siswa. Serta agar siswa menjadi mudah menerima materi pembelajaran yang disampaikan. Dan juga suasana belajar menjadi lebih asik.

Desain papan permainan ini mencakup serangkaian kotak yang dimulai dari kotak nomor 1 dan berakhir pada kotak nomor 50. Di dalamnya, terdapat beberapa kotak yang dilengkapi dengan ikon bintang, di mana pemain yang berhenti pada kotak tersebut diwajibkan untuk menjawab pertanyaan atau melaksanakan perintah yang disediakan. Pada permainan Ular Tangga Spiral ini, juga terintegrasi elemen ular yang berfungsi untuk menurunkan posisi pemain dan tangga yang berfungsi untuk menaikkan posisi pemain. Desain papan permainan yang digunakan dapat dilihat pada Gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. *Board Game* Ular Tangga Spiral

Untuk melengkapi permainan ini dibutuhkan juga kartu-kartu pelengkap yang nantinya digunakan sebagai soal pertanyaan atau tantangan jika pemain berhenti di kotak yang terdapat ikon Bintang. Berikut desain dari kartu pertanyaan dan tantangan serta contoh soal pertanyaan dapat dilihat pada gambar 2 dibawah ini.



Gambar 2. Kartu pertanyaan dan tantangan

4.2.2. Peralatan yang Digunakan

Dalam konteks permainan Ular Tangga Spiral ini, terdapat beberapa perangkat permainan yang diperlukan untuk memungkinkan pelaksanaan permainan tersebut. Perangkat-perangkat tersebut adalah sebagai berikut :

1. Papan Permainan

Papan permainan ini terdiri dari sejumlah kotak yang disusun dalam formasi spiral. Permainan dimulai dari kotak bermotor 1 dan berakhir pada kotak bermotor 50. Di dalam kotak-kotak tersebut, terdapat elemen-elemen interaktif berupa pertanyaan atau tantangan yang diaktifkan apabila bidak pemain berhenti pada kotak yang ditandai dengan ikon bintang. Selain itu, terdapat ular yang menyebabkan pemain turun ke posisi yang lebih rendah dan tangga yang memungkinkan pemain naik ke posisi yang lebih tinggi.

2. Bidak Permainan

Bidak berperan sebagai karakter atau pion yang digunakan untuk menjalankan permainan.

3. Dadu

Dadu berbentuk kubus dengan 6 sisi, setiap sisinya terdapat angka dari 1-6. Dadu digunakan sebagai penentu jalannya bidak permain. Contoh : Apabila pemain melempar dadu lalu dadu menunjukkan angka 2 berarti bidak pemain berjalan sebanyak 2 kotak.

4. Kartu

Terdapat 2 tipe kartu yaitu kartu pertanyaan dan kartu tantangan. Kartu pertanyaan berisi pertanyaan-pertanyaan seputar Rukun Islam, Nabi dan Rasul. Sedangkan untuk kartu tantangan berisikan perintah seperti gerakan Sholat, bacakan Surah Al-Qur'an, dan do'a sehari-hari.

4.2.3. Aturan Permainan

Adapun beberapa aturan permainan agar permainan dapat berjalan dengan baik, diantaranya sebagai berikut :

1. Pemain terdiri dari 2-4 orang.
2. Setiap pemain melempar dadu untuk dapat menjalankan bidaknya masing-masing.
Contoh : Pemain melempar dadu dan mendapat angka 2 maka pemain menjalankan bidaknya 2 kotak atau 2 langkah.
3. Jika bidak pemain berhenti di kotak yang terdapat ikon bintang maka pemain akan mengambil kartu yang tersedia bisa berupa pertanyaan atau tantangan. Jika pemain berhasil menjawab atau melakukan tantangan maka bidak pemain tetap berada di kotak awal berhenti, jika salah maka bidak pemain mundur 2 kotak.
4. Terdapat Tangga dan Ular, jika bidak pemain berhenti di tangga maka bidak pemain naik sesuai dengan panjang tangga yang sudah ditentukan, jika bidak berhenti di ular maka bidak pemain harus turun sesuai panjang dari ular tersebut. Pemain yang sampai di finish terlebih dahulu dia yang menang.

4.3. Tahap Implementasi dan Pengujian

Pengujian *Board Game* ini kami laksanakan bersama dengan anak-anak TPQ Baitussyukur pada hari Selasa, 22 juli 2025. Kami diberi waktu 1 jam untuk melakukan pengujian *Board Game* kepada 20 anak. Berikut dibawah ini adalah tabel penilaian yang kami dapatkan pada saat pengujian *Board Game* pada anak-anak TPQ Baitussyukur. Pengujian ini mendapatkan nilai total yaitu 86.3 dan dengan rata-rata 4.1.

Tabel 1. Kuisioner anak-anak TPQ Baitussyukur

No	Indikator	Total Niali	Rata-rata
1	Desain dan Peralatan permainan		
	a. Desain boardgame pembelajaran	88	4.2
	b. Kelengkapan peralatan untuk permainan	84	4.0
	c. Tingkat modifikasi / ide boardgame	87	4.1
	Sub Total	86.4	4.1
2	Rule of The Game		
	a. Peraturan permainan menarik	88	4.1
	b. Pemain memahami aturan permainan	85	4.0
	c. Antusias dalam permainan	88	4.1
	d. Mudah untuk dimainkan	88	4.2
	Sub Total	86.5	4.1
3	Materi pembelajaran		
	a. Kesesuaian dengan model permainan	88	4.3
	b. Pemahaman materi	84	4.1
	c. Tingkat kesulitan	86	3.9
	d. Prosentase pertanyaan yang didapatkan pemain	70	2.9
	Sub Total	82.0	3.8
4	Akhir permainan		
	a. Semua pemain dapat menyelesaikan permainan	90	4.5
	b. Durasi permainan	100	4.4
	Sub Total	90.0	4.4
	Total	86.3	4.1

Berdasarkan hasil pengujian *Board Game* ini didapatkan total sebanyak 20 kuisioner dengan rata-rata 4.1. Rincian 20 data tersebut sebagai berikut :

- a) Nilai untuk indikator 1, rata-rata (4.1)

- b) Nilai untuk indikator 2, rata-rata (4.1)
- c) Nilai untuk indikator 3, rata-rata (3.8)
- d) Nilai untuk indikator 4, rata-rata (4.4)
- e) Nilai total keseluruhan, rata-rata (4.1)

4.4. Desain dan Pengembangan

Di era modern serba digital ini, kami mengubah *Board Game* kami yang semulanya berbentuk fisik menjadi versi digital yang dapat dimainkan melalui ponsel, sehingga praktis dan mudah diakses kapan saja.

4.4.1. Interface Versi Digital

1. Desain Loading Page

Pada gambar 3 dibawah ini merupakan desain tampilan awal ketika masuk ke dalam game Ular Tangga Spiral versi digital.



Gambar 3. Tampilan Loading Page

2. Desain Menu Game

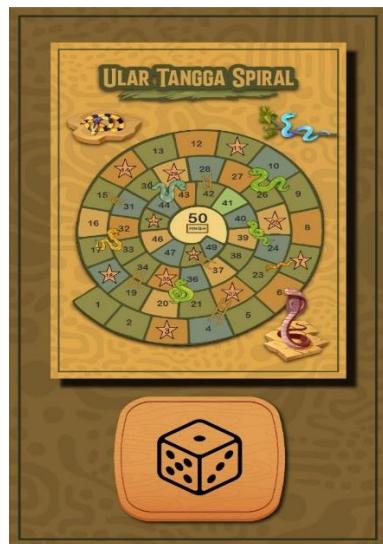
Pada Gambar 4 merupakan tampilan pada menu, disini hanya memuat 2 menu yaitu "START" dan "QUIT". Tombol "START" untuk lanjut ke dalam game dan untuk tombol "QUIT" untuk keluar dari game.



Gambar 4. Tampilan Menu Game

3. Desain Permainan

Pada Gambar 5 dibawah ini merupakan tampilan game Ular Tangga Spiral saat dimulai, yaitu menampilkan papan permainan yang terdapat beberapa kotak dari angka 1-50. Terdapat juga tampilan dadu untuk menentukan langkah dari jalannya pemain. Dibeberapa kotak juga terdapat ikon bintang sebagai tanda bahwa jika bidak pemain berhenti di kotak yang terdapat ikon bintang tersebut maka akan mendapatkan "PERTANYAAN" atau "TANTANGAN" secara acak.



Gambar 5. Tampilan Dalam Game

4. Kartu "PERTANYAAN" dan "TANTANGAN"

Pada Gambar 6 memuat tampilan kartu "PERTANYAAN" dan "TANTANGAN" yang akan diperoleh pemain ketika bidak mereka berhenti di kotak yang terdapat ikon bintang di dalamnya. Jika pemain berhasil menjawab atau melaksanakan tantangan yang diberikan maka pemain akan aman, tetapi jika gagal maka bidak pemain akan mundur 2 kotak.



Gambar 6. Kartu "PERTANYAAN" dan "TANTANGAN"

5. Tampilan Finish

Pada Gambar 7 memuat tampilan "FINISH" ketika pemain berhasil menyelesaikan/memenangkan permainan, jika di klik pada bagian "FINISH" maka tampilan akan kembali ke Menu Game Lagi.



Gambar 7. Tampilan "FINISH"

4.4.2. Aturan Permainan Game Digital

Aturan permainan *Board Game Ular Tangga Spiral* dalam versi digital pada dasarnya mirip dengan versi fisiknya, dengan variasi pada beberapa mekanisme. Salah satu perbedaannya terletak pada proses pengocokan dadu, di mana pada versi digital, bidak pemain secara otomatis bergerak sesuai dengan nilai yang diperoleh dari dadu tersebut. Jika bidak pemain berhenti pada kotak yang terdapat ikon bintang maka pemain akan mendapat "PERTANYAAN" atau "TANTANGAN" secara acak dan pemain harus menjawabnya di kolom yang sudah disediakan.

Jika pemain salah menjawab atau salah melakukan tantangan maka pada Versi Digital bidak pemain akan otomatis mundur 2 langkah dan jika benar menjawab maka bidak pemain akan tetap diposisi semula. Pada saat bidak pemain berhenti di tangga maka akan otomatis naik sendiri mengikuti tinggi tangga tersebut dan jika bidak berhenti di ular maka bidak akan turun mengikuti panjang dari ular tersebut.

5. KESIMPULAN

Board Game Ular Tangga Spiral yang dikembangkan dengan metode ADDIE berhasil di implementasikan dalam bentuk fisik maupun digital, sehingga dapat digunakan secara fleksibel dalam pembelajaran atau sebagai media edukasi. Berdasarkan uji coba *Board Game* ini kepada anak-anak pada TPQ Baitussyukur, *Board Game* ini memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 4,1 yang menunjukkan kategori "Baik" pada aspek Desain, Aturan permainan, Materi yang digunakan, dan Alur permainan. Game ini terbukti mampu meningkatkan minat belajar pada anak-anak, khususnya pada materi Agama untuk anak-anak. Keunggulan utama *Board Game* ini terletak pada visual Desain yang menarik, variasi

tingkat kesulitan pada soal dan tantangan yang diberikan, dan kombinasi hiburan permainan dan belajar. Namun, juga terdapat kekurangan yaitu seperti durasi permainan yang cenderung tidak terlalu lama dan variasi soal yang cenderung mudah, jadi mungkin kurang menantang bagi sebagian pemain.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. A. Putri and M. L. Anggapuspa, "PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN RUKUN ISLAM UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN," *Jurnal Barik*, vol. 4, no. 2, pp. 227–241, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- [2] R. Muchtar, B. Iman, and A. F. Assafari, "Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, vol. 2, no. Juni, pp. 100–110, 2025, [Online]. Available: <https://ssed.or.id/jurnal/ijier>
- [3] W. Jurnal *et al.*, "Attadib: Journal of Elementary Education (Implementasi Media Board game edukasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar)," 2024.
- [4] E. Maharani, E. I. Fatrlilia, F. Khouri, and M. Setiyawan, "Implementasi Board Game Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Islam pada Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ)," 2023.
- [5] M. Dwi Satria Nugraha, F. Abdurrahman Al-Anshari, K. Vidya Prakusa, and M. Setiyawan, "Modifikasi Desain Antarmuka Board game Ular Tangga Sebagai Media Edukasi IPA Flora dan Fauna Bagi Siswa SD Negeri Begalon 1," 2023.
- [6] A. T. 2 , A. W. 3 Budi Darmo1, "Board Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak," 2022.
- [7] N. M. M. S. Arum Vilia Putri 1, "PERANCANGAN ANTARMUKA BOARD GAME ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA EDUKASI LITERASI UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI 1 DALEMAN," 2024.
- [8] P. M. R. F. N. P. M. S. Muzaki Syifauz Z.A*1, "DESAIN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI BOARDGAME EDUKATIF ULAR TANGGA BERBASIS DIGITAL UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR," 2024.
- [9] E. R. M. F. A.-F. M. S. Syakara Akbar1, "MODIFIKASI BOARDGAME ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA EDUKASI FAUNA PADA SISWA KELAS 3 SD NEGERI SINGOPURAN 03," 2024.
- [10] I. N. F. M. S. Okta Viona Cahyanti1, "PENGEMBANGAN BOARDGAME EDUKASI SNAKES & LADDERS OKMAY DI SD NEGERI 1 SINGOPURAN," 2024.
- [11] S., S. Zamsiswaya1, "Pengembangan Model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation)," 2024.